

JP3136683

Publication Title:

SLOT TYPE GAME MACHINE

Abstract:

Abstract of JP3136683

**PURPOSE:**To play a game by using either a data card or coins depending on the player's will by releasing the number of game media responding to the combination mode of symbol marks depending on the result of the game the player has obtained with a releasing device, and making a game playable by throwing in the game media to a media throwing-in port. **CONSTITUTION:**When a data card 24 is issued by a card issuing machine 1, management data such as a card discriminating data and a shop code name are written in the data card 24, and the sum of money and the score points the player has selected responding to the card discriminating data are stored in a central management device as well as the card discriminating data of the data card 24 is stored there. And when the player inserts the data card into the card insertion/removal port 30 of a game machine 29 the player has selected, the reader of the game machine 29 reads the card discriminating data of the data card 24, and the sum of money and the score of the data card 24 are read depending on the discriminating data from the central management device and displayed visually in the game machine 29. When the score of the data card 24 is displayed, the game can be now played.

Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

-----  
Courtesy of <http://v3.espacenet.com>

## ⑫ 公開特許公報(A)

平3-136683

⑤ Int.Cl.<sup>5</sup>

識別記号

庁内整理番号

⑬ 公開 平成3年(1991)6月11日

A 63 F 5/04  
7/02  
9/00  
G 06 K 17/00

5 1 2  
3 3 7  
5 1 2 Z  
L

6777-2C  
6935-2C  
6777-2C  
6711-5B

審査請求 未請求 発明の数 1 (全13頁)

⑭ 発明の名称 スロット式ゲーム機

⑮ 特 願 平2-108612

⑯ 出 願 昭61(1986)12月25日

前実用新案出願日援用

⑰ 発 明 者 新 山 吉 平 群馬県桐生市広沢町3-4297-13

⑱ 発 明 者 伊 藤 広 司 群馬県桐生市三吉町2-2-29

⑲ 出 願 人 株式会社ソフィア 群馬県桐生市境野町7丁目201番地

⑳ 代 理 人 弁理士 福田 武通 外1名

## 明 細 書

## 1. 発明の名称

スロット式ゲーム機

## 2. 特許請求の範囲

シンボルマークの組み合わせ態様によりゲームを行なうスロット式ゲーム機において、

上記ゲーム機は、情報カードの挿排口と、挿排口から挿入された情報カードの遊技関連情報を表示するデータ表示部と、遊技媒体投入部と、宜として遊技媒体を排出する排出装置とを少なくとも備え、遊技者により情報カードが挿排口に挿入されることを条件にゲーム機を遊技可能とし、遊技者が行なったゲーム結果にもとづいて上記シンボルマークの組み合わせ態様に応じた数の遊技媒体を排出装置により排出し、この遊技媒体を上記遊技媒体投入部に投入することによっても遊技可能状態となる様にしたことを特徴とするスロット式ゲーム機。

## 3. 発明の詳細な説明

(産業上の利用分野)

本発明はスロット式ゲーム機に関し、最初は何らかのカードを使用してゲームを開始し、このゲームで賞懸様が成立すると宜として遊技媒体が排出され、次のゲームからは排出された遊技媒体を投入することによりゲームを行なうことができる様にしたものである。

## 〈従来の技術〉

従来のスロット式ゲーム機は、例えば特開昭59-186581号公報に記載されている様に、コイン等の遊技媒体を投入する投入口を前面に設けるとともに、内部には宜としてのコインを排出する排出装置を設け、上記投入口にコインを投入しなければゲームを開始できないように構成されている。

## 〈発明が解決しようとする課題〉

したがって、従来のスロット式ゲーム機においては、初めてゲームを行なう場合には、先ずコイン貸出機に通貨を投入し、コインを借り出すことが必要となる。このため、斯るコイン式ゲーム機を設置した遊技店では必ずコイン貸出機を設置し

なければならないし、このコイン貸出機にコインを度々補給しなければならない、コインの管理が面倒であった。

また、遊技中に手持ちのコインを用尽した場合には、そのゲーム機から離れてコイン貸出機まで行き、再度コインを借り出さなければならない、遊技者にとっても非常に煩わしかった。

〈課題を解決するための手段〉

本発明は上記に鑑み提案されたもので、情報カードの挿排口と、挿排口から挿入された情報カードの遊技関連情報を表示するデータ表示部と、遊技媒体投入部と、宜として遊技媒体を排出する排出装置とを少なくとも備え、遊技者により情報カードが挿排口に挿入されることを条件にゲーム機を遊技可能とし、遊技者が行なったゲーム結果にもとづいて上記シンボルマークの組み合わせ態様に応じた数の遊技媒体を排出装置により排出し、この遊技媒体を上記遊技媒体投入部に投入することによっても遊技可能状態となる様にしたものである。

7を設け、傾斜面3の下方の垂直前面8には紙幣挿入口9、硬貨返却口10、及びカード発行口11等を設け、ケース2の内部には硬貨投入口4に投入された硬貨を選別するコインセレクト12、紙幣挿入口9に挿入された紙幣を判別する紙幣判別器13、紙幣判別器13により適正と判別された紙幣を貯留する紙幣貯留部14、及びカード貯留部18のカードに情報を書込み発行するカード書込器15等を設け、上記した金額表示器5、金額セレクトスイッチ6、パイロットランプ7、コインセレクト12、紙幣判別器13、及びカード書込器15等を制御装置16に電気的に接続してなる。

カード書込器15は、第3図に示すように、上下に対向させて設けたベルトコンベア等の搬送手段17の一端をカード貯留部18の出口に、他端をカード発行口11に臨ませ、搬送手段17の途中には例えば磁気ヘッド等からなる情報書込具19、印字装置20、及びカード検出器を設けてなる。また、カード貯留部18の出口にカード不

（作用）

遊技者がゲーム機の挿排口にカード発行機で発行された情報カードを挿入すると、情報カードの遊技関連情報がデータ表示部に表示され、ゲーム可能な状態になる。次いで、遊技者がゲームを行ない、当該ゲームにおけるゲーム結果にもとづいてシンボルマークの組み合わせが宜態様を形成すると、その宜態様に応じた数の遊技媒体が排出装置の作動により排出される。そして、次からはこの排出された遊技媒体を投入しても、ゲームが可能な状態となる。なお、最初のゲームで宜態様が形成されない場合には、データ表示部の表示値が順次減算されることにより、遊技媒体を投入しなくてもゲームが可能な状態になる。

（実施例）

以下本発明の実施例を図面にもとづいて説明する。

カード発行機1は、第1図に示すように、ケース2の傾斜面3に硬貨投入口4、金額表示器5、金額セレクトスイッチ6、及びパイロットランプ

7を設け、傾斜面3の下方の垂直前面8には紙幣挿入口9、硬貨返却口10、及びカード発行口11等を設け、ケース2の内部には硬貨投入口4に投入された硬貨を選別するコインセレクト12、紙幣挿入口9に挿入された紙幣を判別する紙幣判別器13、紙幣判別器13により適正と判別された紙幣を貯留する紙幣貯留部14、及びカード貯留部18のカードに情報を書込み発行するカード書込器15等を設け、上記した金額表示器5、金額セレクトスイッチ6、パイロットランプ7、コインセレクト12、紙幣判別器13、及びカード書込器15等を制御装置16に電気的に接続してなる。

情報カード24は、キャッシュ・カードやクレジットカードとほぼ同大で、合成樹脂や紙等から成る薄い板状のカード本体の表面にカードの走行方向に沿って情報記憶部として帯状の磁気記録面を設けて成る。この磁気記録面には、後述するように、カードが保有する利用回数を示す得点コードやカードの不正使用を防止するためのカード識別コード等の遊技関連情報が暗号化されて記録される。

第1カード検出器25によりカード24が正常に搬送されていることを検出し、第2カード検出器26がカード24の先端を検出、即ちカード24の磁気記録面が情報書込具19の到来した

ことを検出すると、制御装置16からの信号により情報書込具19が店コード、カード発行日、得点コード、カード識別情報等を磁気作用により書き込む。上記得点コードは、遊技者の投資金額（カード発行機で選択した金額）に応じて記録され、投資額が100円であれば例えば「5」得点が記憶され、この得点は遊技者がゲーム可能な最小単位を意味する。なお、上記情報を書き込む場合には、暗号によって書き込むと、不正行為を未然に防止することができる。

そして、第3カード検出器27がカード24を検出すると、モータ23が一時停止し、印字装置20が制御装置16からの印字信号によりカード発行年月日を印字し、この印字工程が終了するとモータ23が作動してカード24を搬送し、第4カード検出器28がカード24を検出するとモータ23が再度停止し、印字装置20が発行時の金額を印字する。この様にして各種の情報を書込むとともに、発行年月日等を印字すると、このカード24はカード発行口11から排出される。

とにより選択する。金額セレクトスイッチ6から金額信号を受けた制御装置16は、前記カード書込具15に信号を送り、遊技者が選択した金額に対応する得点（遊技単位）を書込んだ情報カード24をカード発行口11から発行する。なお、遊技者が投入した金額よりも選択した金額が少ない場合には、制御装置16が釣銭排出装置（図示せず）を作動して、釣銭を返却する。

上記の様に、カード発行機1により情報カード24が発行され、この情報カード24を受け取った遊技者は、自分の好みのゲーム機29を選択し、該ゲーム機29のカード挿排口30に該情報カード24を挿入する。

ゲーム機29は、第4図に示すように、パチンコ機列等にそのまゝ配設できる様にパチンコ機用機枠とほぼ同サイズの枠状の機枠と、この機枠に対してヒンジ機構により一側で開閉且つ着脱可能に支持された前面パネル31を備え、前面パネル31は常時、施錠機構（図示せず）により機枠に対して閉じた状態に係止される。

そして、第4カード検出器28がカード24の排出終了を検出すると、モータ23が停止する。

上記した構成から成るカード発行機1においては、遊技者が硬貨投入口4に100円玉等の硬貨を投入すると、コインセクタ12がこれらの硬貨の適否を判別し、不適正な硬貨は硬貨返却口10に返却し、適正な硬貨は硬貨検出器（図示せず）により検出して硬貨貯留部に貯留する。また、遊技者が紙幣挿入口9に紙幣を挿入すると、紙幣判別器13が適否を判別し、不適正な紙幣であればこれを返却し、適正な紙幣は紙幣検出器により検出してから紙幣貯留部14内に貯留する。硬貨検出器が適正な硬貨を検出すると制御装置16に信号を送り、また、紙幣検出器が適正な紙幣を検出した場合も制御装置16に信号を送る。制御装置16は、これらの信号を受けると、金額表示器5に遊技者が投入した硬貨や紙幣の総金額を表示する。遊技者は、金額表示器5の表示により投入した金額を確認したら、この範囲内で所望する金額を金額セレクトスイッチ6を操作するこ

上記前面パネル31には、その前面中央に大型の表示窓32を有し、この表示窓32には、三個の回転ドラム33…の外周面に表示された各シンボルマーク34…が夫々臨む。上記表示窓32の前面には曲面形状のガラス等の透明板を嵌め込み、この透明板の表面には5本の貼けライン35…が表示されている。上記貼けライン35…中、上下に平行な三本の貼けライン35はシンボルマーク34の横列を、対角方向に斜めに交わる貼けライン35はシンボルマーク34の斜めの列を夫々表示する。又、この表示窓32には、回転ドラム33を組み込んだゲームユニット36が前面パネル31の裏側より組付けられる。

上記ゲームユニット36は、第5図及び第6図に示す様に、ユニット枠37と、このユニット枠37の両側壁の間に軸支された回転軸38と、この回転ドラム33を駆動する駆動モータ39及び減速機から成る回転ドラム駆動機構を備え、上記回転軸38には三個の回転ドラム33…を軸方向に隔て、備々に支持する。

上記回転ドラム33は、円筒形であって、その外周面に沿ってオレンジ、ベル、レモン、チェリー及びダイアマーク、並びに数字の「7」等の複設種類のシンボルマーク34…を等間隔に表示する。そして、各回転ドラム33の側面には、シンボルマーク34と等角底な係止溝40…を有するストッププレート41を一体的に固定する。又、各回転ドラム33の軸中心には、回転ドラム33の内周面との間に面接触する比較的摩擦抵抗の高いスリップ面42を有する環状のスリップリング43を嵌め込み、このスリップリング43の一端を止め輪で回転軸38に固定すると共に、他端をコイルバネ44のバネ力で止め輪に向かって押圧する。

前記駆動モータ39と減速機は、ユニット枠37の側外面に固定され、減速機の出力軸には出力プーリ45を嵌め付け、又、回転軸の一端をユニット枠37の側面より突出させ、その軸先端に入力プーリ46を嵌め付け、両プーリ45、46の間に駆動ベルト47を掛け渡す。

この位置を示すコードを開口列のB1~B5列を使用し、て穿設孔53の有無により表示する。又、開口列のBS列には等間隔で穿設孔53を設け、このBS列の穿設孔53により回転ドラム33の回転速度を検出する。

一方、前面パネル31の前面下部には、カード用の挿排口30を開設し、この挿排口30にはリーダ/ライタユニット56が前面パネル31の裏面より組付けられる。

上記リーダ/ライタユニット56は、その外面が磁気シールドケースで覆われ、このケースの側面には上記挿排口30に臨むカード挿排用ポケット57を、これと反対側の他側面にはカード没収用ポケット58を夫々開設し、上記挿排用ポケット57の下縁にはカード下面を受ける横向きに突出したガイド片59を突設する。上記ケース内には、一端が挿排用ポケット57に、他端が没収用ポケット58に臨むカード搬送装置60と、このカード搬送装置60のカード走行路内に臨む録再兼用の磁気ヘッド61と、カード走行路の両

一方、各回転ドラム33毎に停止機構48と位置検出機構49を設ける。この停止機構48は、第7図に示す様に、ストッププレート41の係止溝40に噛み合う係止爪50を一端に備えて軸を中心にして揺動可能なストップレバー51と、このストップレバー51の他端に作用する停止用ソレノイド52を備え、常時、コイルバネ44の付勢力により、ストップレバー51の係止爪50をストッププレート41の係止溝40に噛み合わせ、回転ドラム33の自由回転を阻止する。

上記位置検出機構49は、第7図及び第8図に示す様に、回転ドラム33の表裏面に貫通した複数の穿設孔53…と、この穿設孔53を挟んで両側に臨む発光素子54と受光素子55とから成る。上記穿設孔53は、第9図に示す様に、同心円上に6列の開口列BS、B1~B5を設定し、この開口列毎に夫々対を成す発光素子54と受光素子55を臨ませる。ここでは、第8図に示す様に、シンボルマーク34を回転ドラム33の円周方向のA~U迄の箇所に等間隔に配列し、A~Uにそ

端に位置する挿排用ポケット57寄りの第5検出器62と、没収用ポケット58寄りの第6検出器63を内蔵する。

上記カード搬送装置60は、ケース内に固定される一対の支持基板64、64と、両支持基板64間に軸支されたプーリ65、66と、上段に位置する両プーリ65、66の間に掛け渡されたガイドベルト67と、下段に位置する両プーリ66、66の間に掛け渡された搬送ベルト68を備え、下段プーリ66の一方に搬送モータ69を連結し、両ベルト67、68の間にカードを挟んで搬送する。

次に、ゲーム機29の前面の操作機構を説明すると、表示窓32の下方には各回転ドラム33の停止機構48を個々に作動する三個のストップスイッチ70…を、右端にはゲームユニット36の駆動モータ39を始動するスタートスイッチ71を、その下方には遊技者の賭け率を入力する取込スイッチ72を夫々配設する(第1図)。

又、表示関連機構を説明すると、表示窓32の斜め左上方には賞懸様の別を表示する上下五段に分かれた賞懸様表示器73を、中央上段にはゲーム機29の打止め状態を表示する完了表示器74を、中央中段には大ボーナスゲームの権利が発生したことを表示する大ボーナス表示器75を、中央下段にはボーナスゲームの権利が発生したことを表示するボーナス表示器76を、又、右端には遊技者が獲得した総合得点を表示する7セグメントの四桁表示のデータ表示器77をデータ表示部として夫々配設する。又、表示窓32の左側にはゲーム機29が遊技可能状態にあることを表示する遊技可表示器78を、表示窓32の各賭けライン35の右端には遊技者の賭けた賭けライン35を表示する5個の賭率表示ランプ79…を、その横には各回に獲得した得点を表示する棒グラフ状のアナログ式得点表示器80及び7セグメントの二桁表示のデジタル式得点表示器81を夫々配設する。更に、各ストップスイッチ70の上方には小さなストップ表示ランプ

いる磁気ヘッド61、第5検出器62及び第6検出器63、並びに前面パネル31の前面に配設されたストップスイッチ70、スタートスイッチ71、取込スイッチ72、及び、その他防犯検出装置及び確率調整装置を電気的に接続する。

一方、制御装置85の出力側のドライバ91には、ゲームユニット36に組込まれている駆動モータ39及び停止用ソレノイド52、リーダ/ライタユニット56に組込まれている磁気ヘッド61及び搬送モータ69、並びに前面パネル31の前面に配設された賞懸様表示器73、完了表示器74、大ボーナス表示器75、ボーナス表示器76、データ表示器77、遊技可表示器78、賭率表示ランプ79、アナログ式得点表示器80、デジタル式得点表示器81、及びストップ表示ランプ82を電気的に夫々接続する。又、前面パネル31に設けた効果音発生用のスピーカを制御装置85の音声用IC89に電気的に接続する。

次いで、ゲーム機29の動作を説明すると、遊

82を、取込スイッチ72の下方には宜として排出されるコインを受け入れる受皿83を設け、内部に設けたコイン排出装置（図示せず）から送設した遊技媒体排出路の出口を上記受皿83に臨ませ、また上記スタートスイッチ71の上方には遊技媒体投入部としてコイン投入口84を開設し、該コイン投入口からの流下路をコインセレクタ（図示せず）に連通し、カード挿排口30の右側には該カード挿排口30に挿入された情報カード24に残っている記憶内容を表示するカード内容表示器30'を設けてある。

一方、第13図中、85はゲーム機29の各種動作を制御するマイクロコンピュータ等よりなる制御装置を示し、この制御装置85は、第13図に示す様に、CPU86、ROM87、RAM88、音声用IC89、レベルシフタ90、ドライバ91及び所要の電源回路92を備え、その入力側のレベルシフタ90には、ゲームユニット36に組込まれている位置検出機構49、リーダ/ライタユニット56に組込まれて

遊技者がゲーム機29の挿排口30に情報カード24を挿入すると、第5検出器62がオンとなり、制御装置85を介して搬送モータ69が始動して情報カード24をリーダ/ライタユニット56内に取込む。そして、情報カード24により第6検出器63がオンとなったならば、制御装置85を介して搬送モータ69を停止する。

そして、情報カード24の搬送途中で、情報カード24の磁気記録面の記録されている遊技関連情報を磁気ヘッド61で読取り、読取った遊技関連情報は制御装置85に送出され、制御装置85で照合される。制御装置85では、先ず情報カード24から読取った識別コードが制御装置85に記録されている識別コードと一致するか否かを判定し、一致しない場合には、例えば店コードや日付コードが相違する場合には搬送モータ69を再度始動して、不正なカードをカード回収用ポケット58から排出する。

又、両コードが一致する際には、制御装置85は得点コードに基づき情報カード24が保有

する得点をデータ表示器 77 に表示する。例えば、未使用の 100 円の情報カード 24 であれば、データ表示器 77 に「5」得点を表示する。

これと同時に制御装置 85 は遊技可表示器 78 を点灯し、ゲーム機 29 が遊技可能状態にあることを遊技者に知らせると共に、遊技者に取込スイッチ 72 の操作を促す。

次に、遊技者は、取込スイッチ 72 を操作して賭率を設定する。例えば、取込スイッチ 72 を一回押すと、賭率が「1」となり、表示窓 32 の中央の賭けライン 35 が有効となって、その賭けライン 35 の端部の賭率表示ランプ 79 が点灯すると共に、データ表示器 77 の表示値から「1」を減算表示する。又、取込スイッチ 72 を二回押すと、賭率が二倍に上昇し、上下三本の賭けライン 35 が有効となって、賭率表示ランプ 79 が三個点灯し、データ表示器 77 の表示値から「2」を減算表示する。更に、取込スイッチ 72 を三回押すと、最高の賭率となり、五本の賭けライン 35 が全て有効となって、五個の賭率表示ランプ

トッププレート 41 と一体的に回転する。

従って、駆動モータ 39 が駆動すると、三個の回転ドラム 33 が一斉に回転し、表示窓 32 からは回転ドラム 33 のシンボルマーク 34 が回転しているのが見られるが、高速回転しているため、シンボルマーク 34 の一つ一つを認識することはできない。

そして、制御装置 85 では、回転ドラム 33 を回転すると同時に、三個のストップ表示ランプ 82 を全て点灯し、遊技者にストップスイッチ 70 の操作を促す。

遊技者は、タイミングを図ってストップスイッチ 70 を順次操作し、各回転ドラム 33 を一つづつ停止させる。

ストップスイッチ 70 が操作されると、ストップスイッチ 70 からストップ信号が制御装置 85 に送出され、制御装置 85 では対応する回転ドラム 33 の停止用ソレノイド 52 を消磁する。例えば、一つのストップスイッチ 70 が操作すると、対応する停止用ソレノイド 52 が消磁し、コ

79 を全部点灯し、データ表示器 77 の表示値から「3」を減算表示する。尚、実施例では取込スイッチ 72 を押す回数により賭率を変えたが、このほか減算倍数を表示した三個のスイッチを設けてもよい。

取込スイッチ 72 により賭率を設定後、遊技者がスタートスイッチ 71 を操作することにより三個の回転ドラム 33 が同時に高速回転する。即ち、スタートスイッチ 71 を操作すると、スタート信号が送出され、制御装置 85 では、三個の停止用ソレノイド 52 を一斉に励磁すると共に、同時に回転ドラム 33 の駆動モータ 39 を作動する。停止用ソレノイド 52 が励磁すると、ストップレバー 51 が軸を中心に下方に回動し、その係止爪 50 がストッププレート 41 の係止溝 40 から係脱する。このため、駆動モータ 39 が駆動されると、減速機 15、プーリ 45、46 及び駆動ベルト 47 を介して回転軸がスリップリング 43 と共に回転し、回転ドラム 33 はスリップリング 43 のスリップ面 42 との間の摩擦抵抗によりス

イルバネ 44 の付勢力によりストップレバー 51 がその軸を中心に上方に回動し、その係止爪 50 がストッププレート 41 の係止溝 40 に噛み合い、該ストップスイッチ 70 の直上に位置する一つの回転ドラム 33 が停止する。又、ストップスイッチ 70 を操作したときには、スピーカより「ピッ」というストップ音が発せられ、その上方に位置するストップ表示ランプ 82 が消灯する。尚、停止した回転ドラム 33 は、その内周面がスリップリング 43 のスリップ面 42 との間でスリップしているため、回転軸や他の回転ドラム 33 の回転には全く影響がない。

そして、ストップスイッチ 70 を操作する度に、対応する回転ドラム 33 が順次停止し、三個のストップスイッチ 70 を全て操作すると、三つの回転ドラム 33 が全て停止し、そのシンボルマーク 34 が表示窓 32 の賭けライン 35 上に並ぶ。

尚、制御装置 85 は、スタートスイッチ 71 からのスタート信号を入力すると、タイム手段（図

示せず)を稼動し、このタイマ手段に設定された時間、例えば74秒以内に全てのストップスイッチ70が操作されない場合には、74秒経過後、全ての停止用ソレノイド52を消磁する。このため、ストップスイッチ70が全く、或はその一部だけしか操作されない場合であっても、三つの回転ドラム33が自動的に停止する。

次に、回転ドラム33が停止すると、貼けランプが点灯している貼けライン35上に並んだシンボルマーク34の組み合わせにより、賞懸様が決定される。

即ち、制御装置85には、シンボルマーク34の組み合わせによる種々の賞懸様が予め記憶されており、この賞懸様と位置検出機構49からの検出信号に基く貼けライン35上に並んだシンボルマーク34の組み合わせを比較して賞懸様の成否を判別する。例えば、賭率が「1」であれば、中央の一本の貼けライン35が有効となり、当該ライン上に同じシンボルマーク34が、例えばオレンジマークが三個揃ったならば、賞懸様が達成

に表示され、その後、賞懸様表示器73及びアナログ式得点表示器80を消灯し、又、デジタル式得点表示器81の表示値を帰零し、これと同時に排出装置が作動して上記賞懸様に応じた数の遊技媒体、例えばコインを前面の受皿に排出する。

尚、当該ゲームにおいて、回転ドラム33のシンボルマーク34により賞懸様が形成されなかった際には、回転ドラム33の停止後、速やかに次のゲームに移行する。この時点では、受皿83にコインが排出されていないので、前記と同様に、情報カード24の保有する得点を消費することによりゲームを行なう。

そして、上記したゲームにより受皿83にコインが排出された場合には、このコインをコイン投入口84に投入することにより、情報カード24の得点を消費して遊技した場合と同様に、即ち従来のゲーム機29と同様にゲームを行なうことができる。

なお、ゲーム途中で受皿83内のコインを用尽してしまった場合には、前記と同様の操作によ

され、その賞懸様の別を賞懸様表示器73に表示すると共に、スピーカより賞懸様達成音を発生する。この賞懸様の価値としては、「2」から最大「15」得点が付与され、例えばオレンジマークが三個揃ったときには、賞懸様表示器73の最上段のランプを点灯し、遊技者にはその表示値の「2」得点が与えられる。更に、この獲得得点はアナログ式得点表示器80及びデジタル式得点表示器81に同時に表示されると共に、スピーカからは賞懸様達成音が発せられる。

尚、賭率を上げれば、有効な貼けライン35の数が増えるので、賞懸様の発生率が高くなり、一度に複数の賞懸様が同時に達成されることがある。但し、そのときの獲得得点の上限値が「15」得点に制限されているため、例えば賞懸様表示器73の「7」と「14」の列のランプが同時に点灯しても、遊技者に「21」得点が与えられることはなく、上限値の「15」得点が与えられるに過ぎない。

そして、賞懸様及び獲得得点は一定時間継続的

り、情報カード24の得点を消費することにより、再度ゲームを行なうことができる。

一方、情報カード24に得点が残っている状態でゲームを一時中断したい場合には、挿排口30から排出された情報カード24を持って精算機93に行き、該精算機93のカード挿入口94に情報カード24を挿入して精算する。なお、受皿83にコインがある場合には、このコインを景品交換所へ持っていき、所望する景品と交換することができることは勿論である。

精算機93は、第14図に示すように、ケース95の傾斜面96に金額表示器97とパイロットランプ98を有し、垂直前面99にはカード挿入口94と金銭返却口100を開設し、ケース95の内部にはカード挿入口94に挿入された情報カード24の記憶内容を読み取るカードリーダー101、該カードリーダー101で読取った情報カード24を取り込んで貯留するカード貯留部102、及び金銭払出装置103を設け、上記した金額表示器97、パイロットランプ98、カードリーダー101、及び



金銭払出装置103等を制御装置104に電気的に接続してなる。

したがって、遊技者が情報カード24をカード挿入口94に挿入すると、カードリーダー101が該情報カード24の情報を読み取り、制御装置104に信号を送る。制御装置104は、カードリーダー101からの信号にもとづいて金銭払出装置103を作動し、当該情報カード24が保有する得点に対応する金額の通貨を金銭返却口100に排出させる。この様にして精算が終了すると、カードリーダー101はカード貯留部102に投収される。

上記したゲーム機29の実施例は遊技媒体としてコインを使用した。本発明における遊技媒体はコインに限定されず、例えばパチンコ球を使用するようにしてもよい。この場合には、第16図に示すように、ゲーム機29の前面に上球受皿105、下球受皿106を設け、該上球受皿105に連通する球取込装置を内部に設ける。そして、機列の上方に配設した球補給器107から分岐した枝樋108に球排出装置109を設け、該球排出装置

109から延設した球流下樋の出口を上球受皿105に臨ませる。

尚、構成からなるゲーム機29において最初にゲームを行なうには、カード挿入口30に情報カード24を挿入し、前記実施例と同様にゲームを開始する。そして、ゲームにより賞懸様が形成されると、制御装置が球排出装置109を作動して賞懸様に応じた数のパチンコ球を上球受皿105に排出する。この様にして上球受皿105にパチンコ球が排出されると、次のゲームからはこれらのパチンコ球を取込装置に取り込ませることによりゲームを行なうことができる。

上記した各実施例は、情報カード24に遊技の得点を書き込み、ゲームを行なう毎にこの得点を減算して書き換えたが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、遊技店の管理室等に設置したホストコンピュータ等から成る中央管理装置に、カード発行機1と各ゲーム機29と精算機93を各々電気的に接続し、カード発行機1により情報カード24を発行する際に、情報カード

24にはカード識別情報や店コード等の管理情報を書き込み、中央管理装置に当該情報カード24のカード識別情報を記憶させるとともに該カード識別情報に対応させて遊技者が選択した金額乃至得点を記憶させておく。そして、遊技者が選択したゲーム機29のカード挿入口30に情報カード24を挿入すると、該ゲーム機29のリーダーが情報カード24のカード識別情報を読み出し、この識別情報にもとづいて中央管理装置から当該情報カード24の金額乃至得点を読み出して、該ゲーム機29に可視表示する。情報カード24の得点が表示されると、前記実施例と同様にゲームを行なうことができる。なお、ゲームを行なうことにより減算された金額乃至得点は、カード識別情報とともに中央管理装置に送られ、このカード識別情報に対応する記憶内容が該情報カード24の残った金額乃至得点として書き換えられる。

一方、遊技を終了して精算する場合には、前記実施例と同様に精算機93に情報カード24を挿

入して、精算する。精算機93は、該情報カード24のカード識別情報を読み出し、このカード識別情報にもとづいて中央管理装置から該情報カード24に残っている金額乃至得点を読み出し、これにもとづいて精算機93の制御装置104が金銭払出装置103を作動して対応した金額の金銭を金銭返却口100に排出する。

この様に、情報カード24に金額乃至得点を書き込まず、中央管理装置に記憶させるようにすると、情報カード24の記憶内容を不正に書き換える等の不正行為を防止することができる。また、各ゲーム機29にはライタを設ける必要がなくなるので、構造の簡略化を図ることができる。

尚、図面に示した実施例ではゲームユニット36として回転ドラム33を利用したが、これに限らずに7セグメントのLEDにより表示したり、ブラウン管や液晶等を利用してシンボルマーク34を映像表示する様にしてもよい。

又、図面に示した実施例では、磁気カードを利用したが、このほかにICカードを使用してもよ

い。尚、ICカードを使用する際には、専用のリーダー/ライターによる逐次精算方式を採用してもよい。

(発明の効果)

以上説明した様に本発明によれば、最初に遊技する時、又はコイン等の遊技媒体を用尽してしまった時に、わざわざ遊技媒体を借りに行かなくても、情報カードを挿入することによりゲームを行なうことができ、このゲームでコイン等の遊技媒体を獲得したときには、次のゲームからはこれらの遊技媒体を投入することによってもゲームを続行することができし、遊技者は自分の意思によって情報カードでも、コインでも好きな方で遊技することができる。したがって、遊技者にとっては、最初にゲームを行なう場合に、重い遊技媒体を手で運ぶ煩わしさを解消することができるし、遊技店にとっては遊技媒体貸出機を設置する必要もなくなる。

また、本発明は、ゲームで賞懸様が形成されたときには実際に遊技媒体が排出されるので、ス

ロットゲームの醍醐味を損なうことなく、興趣に富んだゲームを楽しむことができる。

#### 4. 図面の簡単な説明

図面は本発明の実施例を示すもので、第1図はカード発行機の斜視図、第2図はカード発行機のブロック図、第3図はカード書込器の断面図、第4図はスロットゲーム機の正面図、第5図はゲームユニットの斜視図、第6図はゲームユニットの断面図、第7図及び第8図は回転ドラムの側面図、第9図は回転ドラムの一部拡大図、第10図はリーダー/ライターの斜視図、第11図はカード搬送装置の斜視図、第12図はカード搬送装置の断面図、第13図は制御装置のブロック図、第14図は精算機の斜視図、第15図は精算機のブロック図、第16図はスロットゲーム機の他の実施例の正面図である。

図中、1はカード発行機、5は金額表示器、6は金額セレクトスイッチ、11はカード発行口、15はカード書込器、29はゲーム機、30はカード挿排口、33は回転ドラム、34は

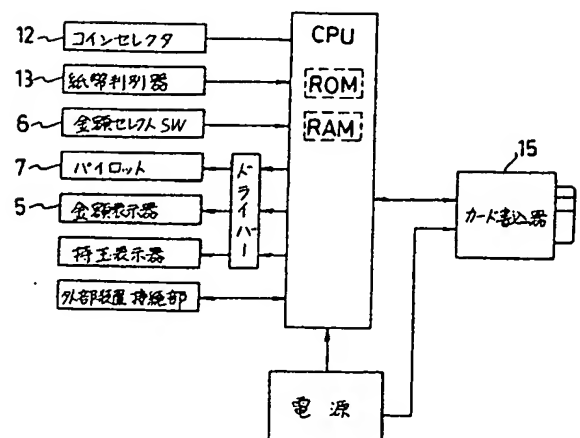
シンボルマーク、56はリーダー/ライターユニット、77はデータ表示器、78は遊技可能表示器、79は賭率表示ランプ、80、81は得点表示器、83は受皿、84はコイン投入口、93は精算機、94はカード挿入口、97は金額表示器、101はカードリーダー、103は金銭払出装置、105は上球受皿、107は球補給槽、109は球排出装置である。

特許出願人 株式会社ソフィア

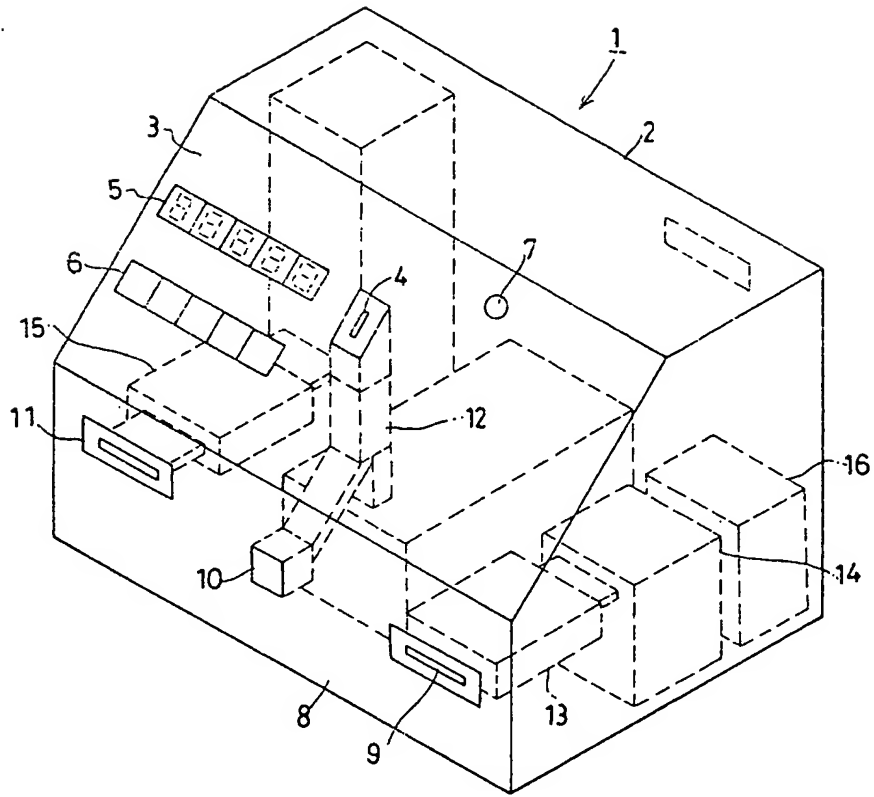
同 代理人 弁理士 福田 武 通

同 代理人 弁理士 福田 賢 三

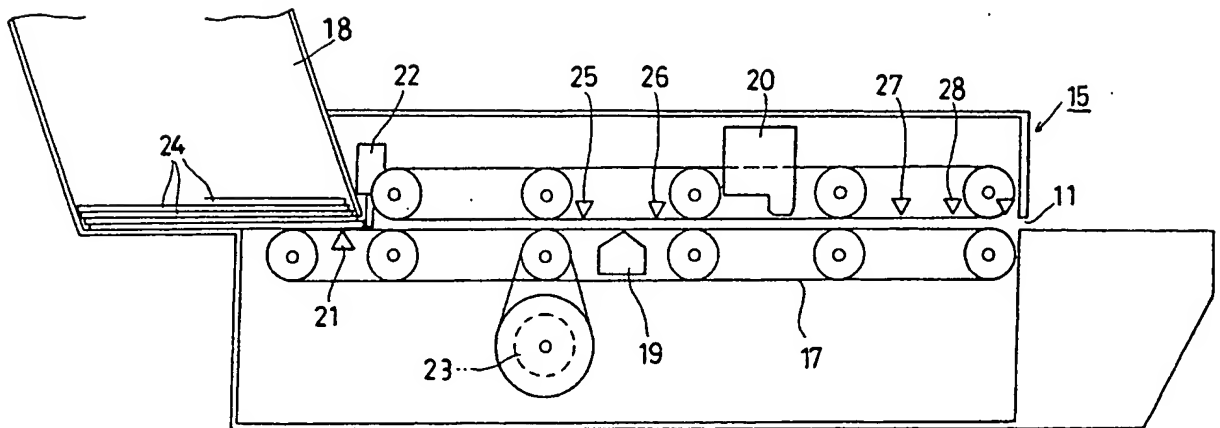
第2図



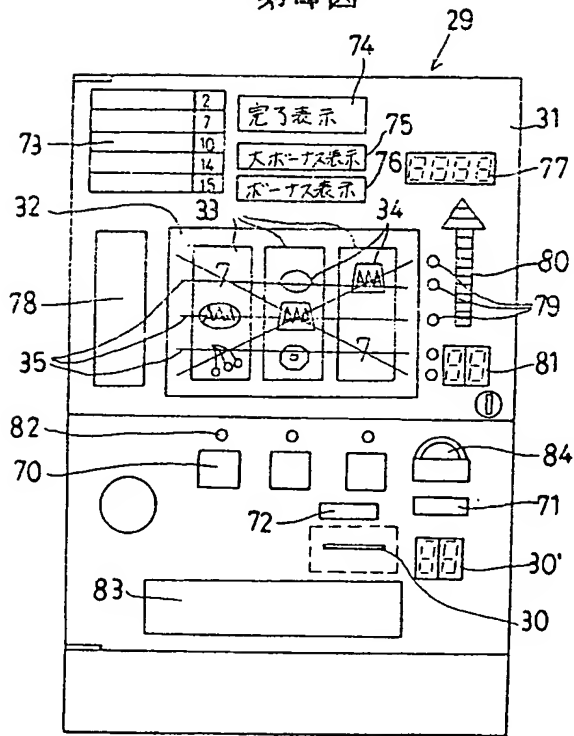
第1図



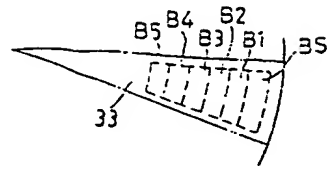
第3図



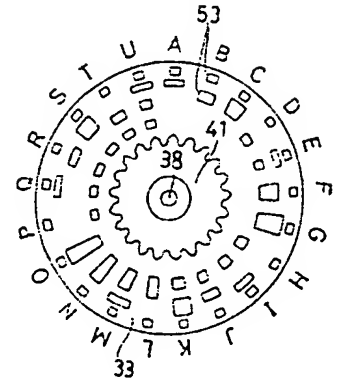
第4図



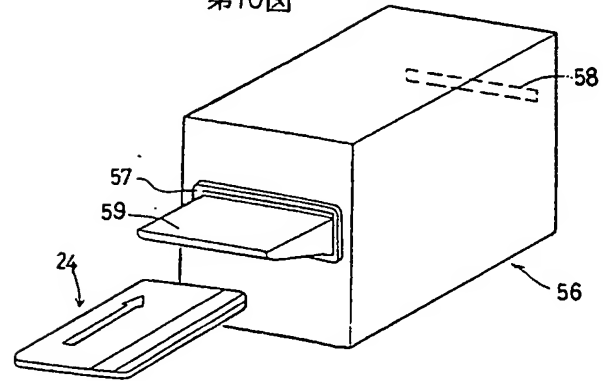
第9図



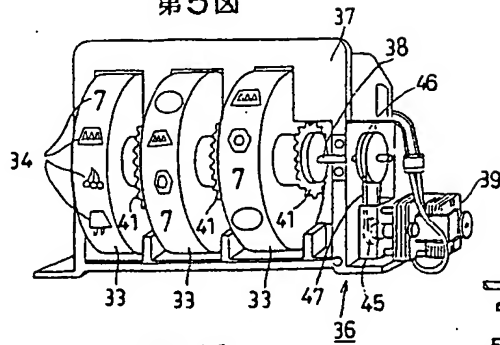
第8図



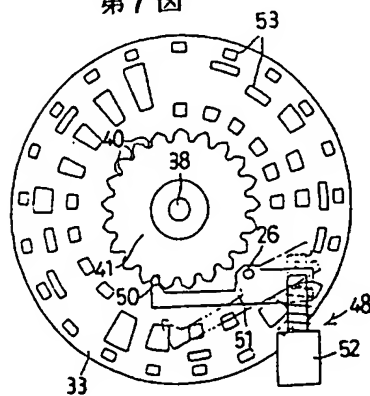
第10図



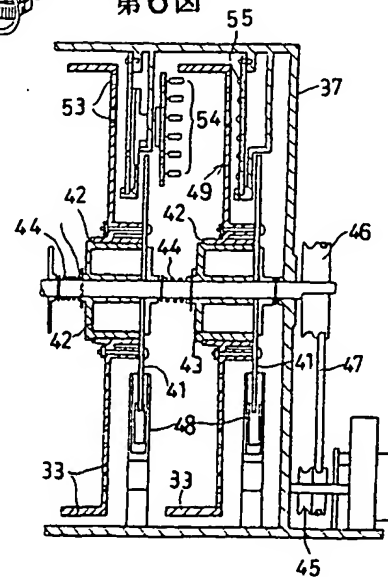
第5図



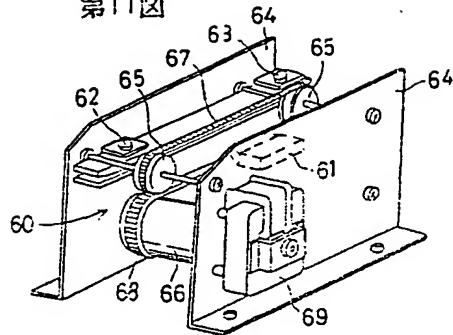
第7図



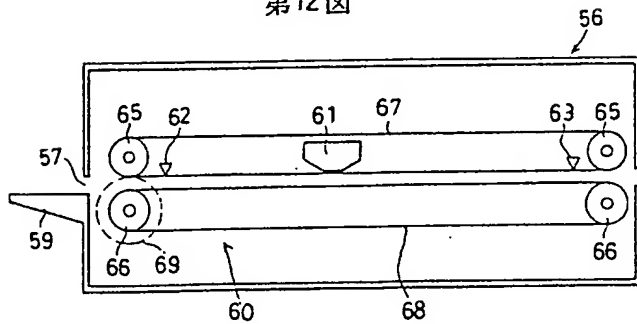
第6図



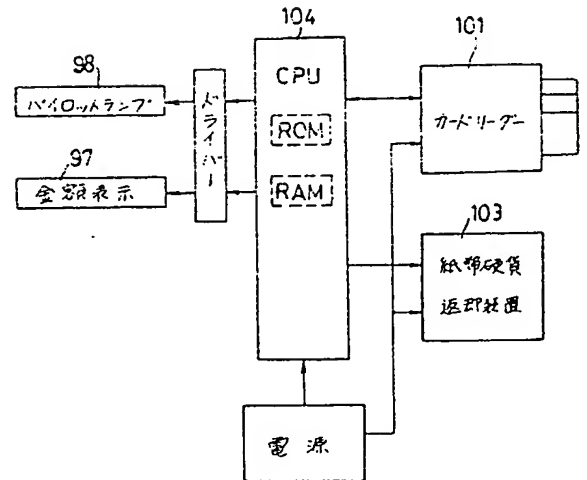
第11図



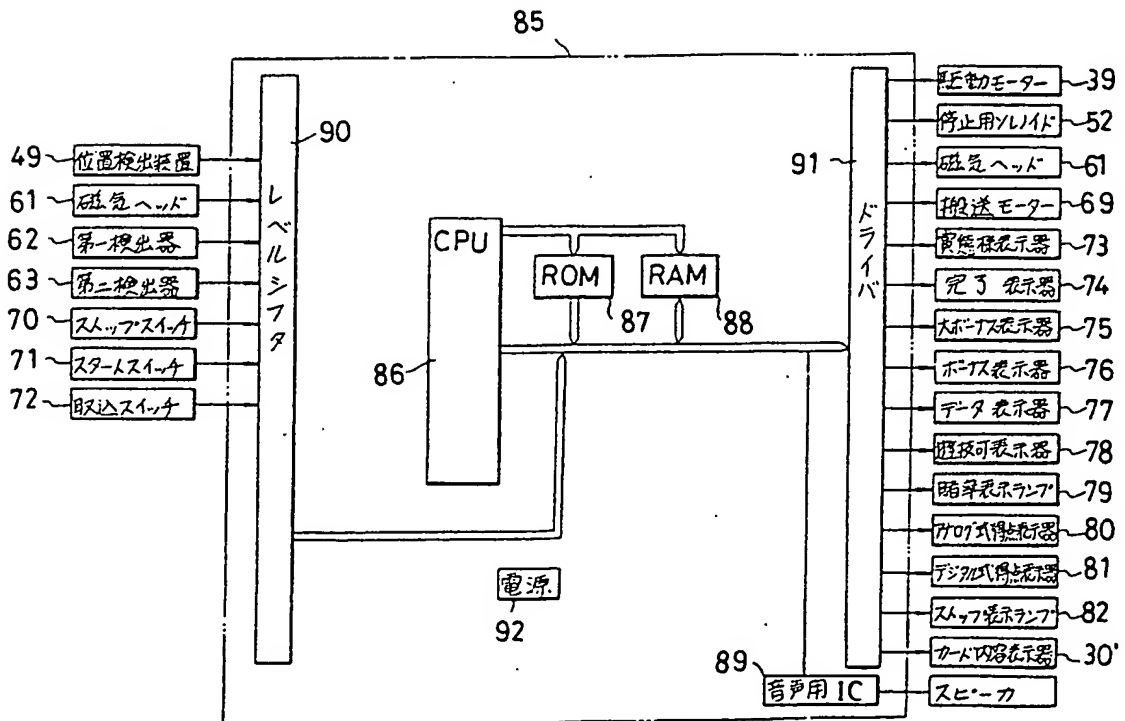
第12図



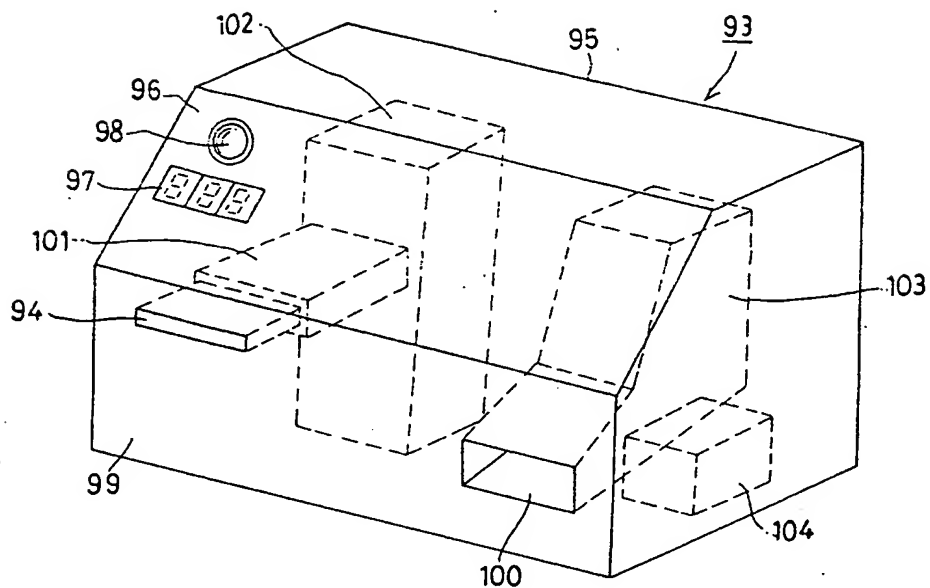
第15図



第13図



第14図



第16図

